LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GIUGNO 2010

52

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

SUPER MARIO GALAXY 2

CLICCA QUI

IN QUESTO NUMERO



SPLIT SECOND



FORGOTTEN SANDS



DEAD RISING 2



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE



Puntuale come ogni anno, è arrivata l'edizione 2010 dell'E3, la fiera di Los Angeles che ogni anno coinvolge i principali publisher e developer nel campo dei videogiochi. Le novità più attese del prossimo natale iniziano a mostrarsi qui, tra annunci, dichiarazioni a effetto e immancabili smentite. **Microsoft** accelera e mostra in forma definitiva il **Project Natal**. Quale sarà la risposta di **Nintendo** e **Sony**? Lo scopriremo il prossimo mese... E nel frattempo, buona lettura!

CESARE ARIETTI



Copertina a cura di:
Andrea Errico

SOMMARIO

TARGET NEWS











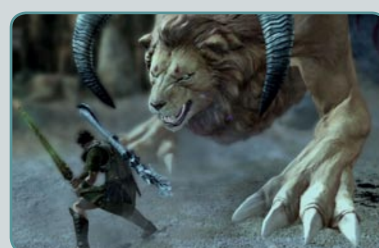




ARRIVA IL PROJECT NATAL ATTRAVERSO UNA PIATTAFORMA INDIPENDENTE DALL'XBOX 360!

MICROSOFT PRESENTA KINECT

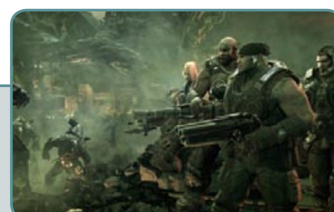
Microsoft ha annunciato piattaforma Kinect, durante la conferenza sul **Project Natal** che si è svolta all'**E3** di **Los Angels**. Si tratta di un dispositivo che beneficerà di titoli esclusivi (ci sono già accordi con **Disney** e **LucasArts**): i primi giochi che supporteranno questa tecnologia sembrano essere **Ricochet River Rush** e **Joy Ride**. Novità anche sul fronte **Xbox**: è stata svelata la nuova versione della console, che integra un hard disk da 250 Giga e finalmente il **wi-fi**. Più piccola dell'originale e priva sia di antenna che di alimentatore, sembra puntare molto sulla comodità. Un nuovo successo?







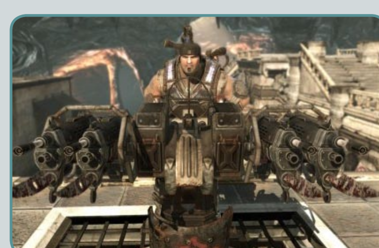


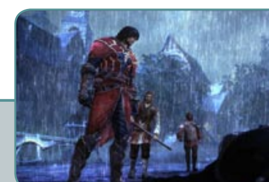


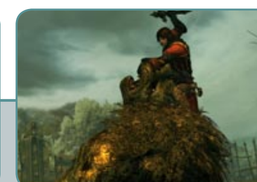
SVELATI DETTAGLI SUL CONCEPT DI GIOCO DEL TERZO CAPITOLO DELLA SAGA TARGATA EPIC!

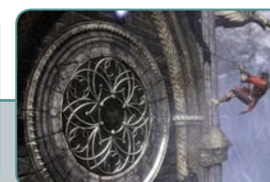
GEARS OF WAR 3 SARA' UN RPG?

Il director design di Gears of War 3, Cliff Bleszinski, ha dichiarato che il terzo capitolo della saga di **Gears of War**, sarà caratterizzato da alcuni elementi tipici degli **RPG**, prendendo spunto da giochi come **Borderlands** o **Bioshock**. Dalle prime immagini rilasciate, possiamo osservare i protagonisti in lotta contro giganteschi mostri, in un territorio spoglio e desolato: ma siamo sicuri che le novità non saranno limitate alle ambientazioni e al contesto. Ricordiamo che **Gears of War 3** sarà disponibile nell'Aprile del 2011 esclusivamente per **Xbox 360**. La guerra non è ancora finita...









KONAMI ANNUNCIA CAMBIAMENTI NELLA STORICA SERIE...

LA RINASCITA DI CASTLEVANIA!

Durante un intervista Konami ha rivelato che Castlevania: Lord of Shadows, nuovo capitolo dell'omonima serie e sorta di riavvio per la storia, è stato creato in modo da ampliare l'utenza interessata alla saga, tramite dei cambiamenti importanti, sia nel design dei personaggi che nel sistema di gioco. Ricordiamo che il titolo dovrebbe essere reso disponibile entro la fine del 2010 per le principali piattaforme. Potete iniziare a lucidare la frusta...







REMEDY ANNUNCIA DUE NUOVI CONTENUTI AGGIUNTIVI!

ALAN WAKE RICOMINCIA IN DLC!

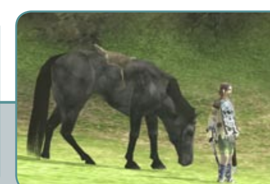
Dopo l'annuncio del primo DLC di Alan Wake, intitolato **The Signal** e scaricabile



dal 27 Luglio prossimo, **Remedy** ha rivelato che un nuovo contenuto dal titolo **The Writer** è già pronto, anche se non è ancora disponibile una data di uscita certa. Secondo quanto riferito, questa volta ci troveremo ad affrontare delle situazioni da incubo, perfettamente in linea con il clima allucinato del gioco. Un altro successo o un upgrade dal chiaro stampo commerciale?





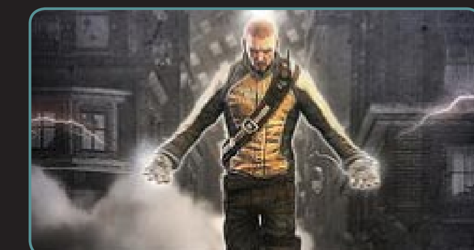


UN SONDAGGIO DI SONY PER PORTARE I CLASSICI SU PS3!

I CAPOLAVORI DELLA PS2 IN HD?

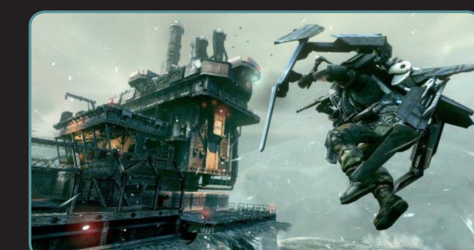
In questi giorni Sony ha condotto una sorta di sondaggio, volto a chiedere ai possessori di **PS3** quali giochi della **PlayStation 2** vorrebbero vedere in **HD** per la generazione next-gen, dopo l'ottimo successo riscontrato con i primi due capitoli della serie di **God of War**. Il risultato? I titoli più voluti in sarebbero i capitoli di **Metal Gear**, di **Final Fantasy** ed altri ancora. Indiscrezioni parlano anche di un'intenzione di **Sony** di portare **ICO** e **Shadow of The Colossus su PS3**...

FLASH NEWS



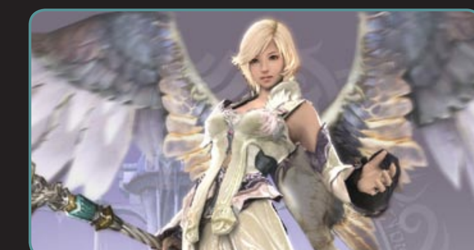
IL RITORNO DI INFAMOUS

Una rivista portoghese ha rivelato in esclusiva che **Infamous 2** è in fase di sviluppo. Ulteriori informazioni al prossimo **E3** di **Los Angels**...



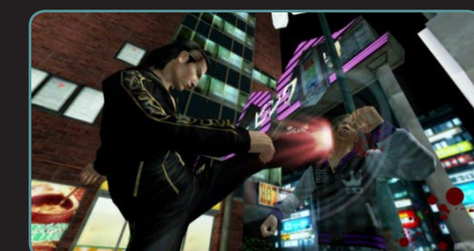
KILLZONE 3 SI MOSTRA!

Arrivano le prime immagini di Killzone 3, terzo atto del celebre **FPS** sviluppato da **Guerrilla Games**, in esclusiva per **PS3**.



AION SI ESPANDE A 2.0!

NC Soft ha mostrato un nuovo update, chiamato AION 2.0, che apporterà nuovi sviluppi alla storia del gioco ed espanderà i territori.

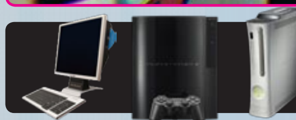


YAKUZA E' UN LEOPARDO

Namco ha rilasciato le immagini relative al nuovo capitolo della serie **Yakuza**, chiamato **Black Leopard**, questa volta previsto su **PSP**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: SURVIVAL / GIOCATORI: 1 - 4 / USCITA: 2010





DEAD RISING 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Riccardo Primavera

Uscito in esclusiva per Xbox 360, Dead Rising ha rappresentato un punto di svolta nel panorama dei survival horror. A distanza di quattro anni, **Capcom** ha deciso di dare un seguito al suo titolo: non rivedremo il fotografo **Frank West** e la dannata **Willamette**: ci si trasferisce in **Nevada**, a **Fortune City**, versione videoludica della città del peccato, **Las Vegas**. Inoltre, faremo la conoscenza di un nuovo protagonista, il motociclista/stuntman **Chuck Greene**. Se il primo capitolo si svolgeva in un centro commerciale, **DR2** lascerà spazio ad un'intera cittadina. Un'altra novità è rappresentata dalla feature che permette di combinare vari oggetti per creare nuove, potentissime armi. Ad esempio, un remo con due motoseghe fissate alle estremità potrebbe trasformasi in una letale asta maciulla–zombie. Resta da vedere se il motore grafico riuscirà a reggere i 6000 zombie previsti su schermo...













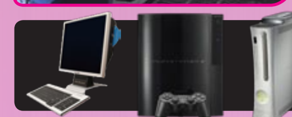
NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: SURVIVAL HORROR / DATA DI USCITA: TBA 2011







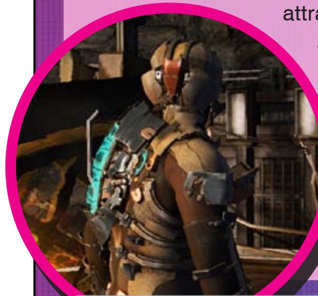


DEAD SPACE 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Visceral Games hanno deciso di portare avanti la serie di Dead Space donandoci la possibilità di mutilare chirurgicamente un'altra volta i Necromorph. Ma parliamo del gameplay; i programmatori hanno deciso non solo di mantenere l'impostazione del primo capitolo, nel quale ritroveremo la **Lama al Plasma**, l'HUD sarà stilizzato attraverso gli ologrammi e i dati sulla tuta, come anche il modulo cinetico e il modulo di stasi, ma di potenziare al massimo le modalità di uccisione dei nemici e l'interattività con gli ambienti. Questa volta i nemici saranno molto più caratterizzati, facendo sì di poterli anche sfruttare a nostro vantaggio. Inoltre sono state inserite nuove modalità di fuoco per poter creare trappole elettrificate o incendiarie. Insomma, **Dead Space 2** è pronto a tornare più in forma che mai!





PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: VALVE / GENERE: PUZZLE / DATA DI USCITA: TBA 2010











PORTAL 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giuseppe Cossalter

Valve, produttore dell'ormai storico ed intramontabile motore grafico Source e sviluppatore di molti titoli conosciuti a livello mondiale, annuncia il sequel di quello che si può considerare IL puzzle-game. E se non avete ancora avuto modo di provarlo, correte ai ripari finché siete in tempo! **Portal 2** sarà esattamente come il predecessore. Cambierà la trama, saranno introdotte alcune novità... ma sostanzialmente il gameplay rimarrà invariato. Ci troviamo a 100 anni di distanza dal primo episodio. **GLaDOS** è ancora in vita e ancora una volta la protagonista è **Chell**. Verrà introdotta una nuova modalità coop a 2 giocatori, per incrementare la longevità del prodotto finale. E' previsto su **PC**, **Mac** e **Xbox 360** entro l'estate...



NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: BLACK ROCK / PUBLISHER: DISNEY INT. / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - 8

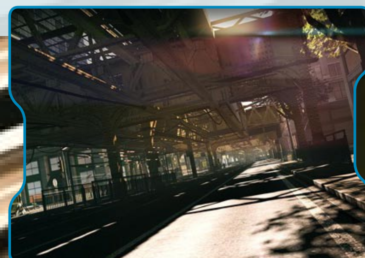
SPLIT SECOND

PER DISNEY, UN REALITY A 4 RUOTE!

RECENSIONE completa A cura di: **Giovanni 'Pierpixel' Polito**

Dopo l'appassionante e ben riuscito Pure, la casa di Topolino continua nella strada della produzione di adrenalinici giochi di corse arcade. L'originale struttura su cui si basa l'ultima fatica Disney ci vede protagonisti di una sorta di reality show estremo, nel quale dovremo gareggiare contro altri 7 avversari nel tentativo di conquistare crediti. Tali crediti, come da tradizione, serviranno a sbloccare nel proseguo del gioco piste, eventi, auto e modalità sempre più complesse e spettacolari. Compiendo derapate, saltando e restando in scia agli avversari le macchine accumuleranno dell'energia, visualizzata tramite una barra azzurra; in determinati punti del tracciato sarà possibile scatenare il potere acquisito, chiamato Power Play. Capiterà così di non poter finire una gara perfetta solo perché all'ultima curva un cataclisma impedirà l'arrivo, generando a volte frustrazione. Per gli amanti del genere e per chi vuole divertirsi creando scompiglio... è caldamente consigliato!













DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, XBox 360, iPhone OS

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW!

Voce	Voto	Commenti
Grafica	91	+ Pulita... + ...e ricca d'effetti!
Giocabilità	91	+ Veloce, immediato... + ... e imprevedibile!
Sonoro	85	+ Belli gli effetti... - ...ma meno le musiche!
Longevità	93	+ Lungo in singolo... + ...e con diverse opzioni in multi!

GLOBALE **90**

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: GRASSHOPPER / PUBLISHER: RISING STAR / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

NO MORE HEROES
DESPERATE STRUGGLE

WATERLOO? UN VERO SUCCESSO!

RECENSIONE completa di: **Nicolò 'Thenikname' Sartore**

Nevica a Santa Destroy; non succedeva da 120 anni. Sul tetto di un grattacielo, una figura a noi nota avanza, sicura di sé. Il suo nome è **Travis Touchdown**, ex numero 1 della **UAA**, l'associazione degli assassini di professione. Era scomparso da tre anni senza lasciare traccia ma la sua sete di sangue è tornata a farsi sentire dopo aver ricevuto un pacco con la testa mozzata del suo migliore amico... **No more Heroes 2: Desperate Struggle**, seguito del famoso titolo di culto uscito nel 2008, si preannuncia folle e divertente più del primo capitolo. Il più grande difetto della produzione è nella storia: il gioco manca di profondità nello sviluppo dei personaggi. Ma la giocabilità è alta: molti dicono che il gameplay di **NMH** sia solo uno stupido premere ripetutamente il pulsante A. Sbagliano. Molti dicono la stessa cosa di **Desperate Struggle**. Sbagliano. Il titolo è un gioco da provare almeno una volta: ironico, satirico, esagerato, fracassone, violento, stiloso, nostalgico. Se non fosse stato per imperdonabili problemi grafici e qualche difetto, l'ultima fatica di **SUDA 51** avrebbe potuto entrare nell'olimpo dei migliori giochi di sempre per il **Wii**.









IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW!

Voce	Voto	Commenti
Grafica	78	+ Grande ricerca dello stile! - Pesanti problemi grafici!
Giocabilità	90	+ Gameplay divertente... + ...e stimolante!
Sonoro	88	+ Doppiaggio sopra la media! + Ottima colonna sonora!
Longevità	75	+ Storia nella media... + ...ma con qualche attività extra!

GLOBALE **84**

SITO WEB

SUPER MARIO GALAXY 2

ANCORA UNA VOLTA... E' IL NUMERO UNO!



A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

La cosa che meno ci stupisce nella serie Super Mario è la trama, ad ogni episodio sono sempre riprodotte le stesse vicende cambiando solamente l'ambientazione: il rapimento della principessa **Peach** e il salvataggio da parte dell'intrepido idraulico. Iniziata la prima sequenza di gioco comanderemo **Mario** in un primo livello simil tutorial a scorrimento laterale. Finita l'intro partiremo alla volta dei primi livelli di gioco: gli spostamenti tra una galassia e l'altra avvengono grazie all'ausilio di un'innovativa navicella spaziale a forma del protagonista. Inizialmente sembrerà di trovarsi in un mondo che condivide parecchio con il precedente episodio, ma in realtà non è così...





Super Mario Galaxy 2 è la vera innovazione, il gameplay con l'uso combinato del **WiiMote** e dell'ormai inseparabile nunchuck rendono il gioco piacevole e divertente. Con l'analogico il nostro **Mario** potrà spostarsi, l'uso del tasto **A** permetterà all'idraulico di saltare e scuotendo il **Wii Mote** attaccherà, il cursore sullo schermo comandato dallo spostamento del Wii Mote ha un compito pressochè secondario: permetterà infatti di raccogliere le varie stelline semplicemente spostando il cursore sopra l'oggetto desiderato, come nel primo capitolo.



In **Super Mario Galaxy 2** le novità abbondano e nuove trasformazioni sono disponibili: spiccano un prorompente **Mario Roccia** con la capacità di trasformarsi in pietra e rotolare facendo strage di nemici, un **Mario Nuvola** con il quale creare nuvolette per arrampicarsi in aree altrimenti inaccessibili e molte altre. Il gameplay rasenta la perfezione del genere, un level design eccellente con una varietà di livelli da far tremare qualsiasi tipo di concorrenza...











Una delle vere e proprie novità è la possibilità di cavalcare **Yoshi**. Un buon numero di stage infatti potranno essere completati con l'ausilio del simpatico draghetto verde. **Yoshi** sarà disponibile subito ad inizio livello, sotto forma di uovo... Le sue caratteristiche permettono di mangiare i nemici e "digerirli" sotto forma di stelle, oltre alla possibilità di saltare molto più in alto rispetto a **Mario**.



Artisticamente rappresenta il massimo mai apparso sulla **Wii**. Un'eccellente uso e sfruttamento del motore grafico di gioco spremono al massimo le capacità tecniche della console mostrando un mondo colorato e dettagliato e donando vita alle avventure di **Mario** come non era mai accaduto prima d'ora. Tanto di cappello anche alla colonna sonora che come al solito riesce a presentare una qualità di brani orchestrali unici nel loro genere. Per i nostalgici sono stati anche rimasterizzati vecchi brani presenti nelle passate edizioni. **Mario Galaxy 2** non solo migliora in tutto e per tutto il precedente episodio, ma ridefinisce gli standard dei platform game. Acquisto obbligatorio per tutti i possessori di un **Nintendo Wii**!









IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	96	+ Ulteriormente migliorata! + Il massimo del Wii!
Giocabilità	98	+ Il primo era perfetto... + ...e il secondo lo è ancora di più!
Sonoro	95	+ Effetti in stile Mario... + ...e OST veramente storica!
Longevità	95	+ Tantissime galassie e livelli... + ...con una rigiocabilità altissima!

GLOBALE 96

SITO WEB

SVILUPPO: BIZZARRE / **PUBLISHER:** ACTIVISION / **GENERE:** GUIDA / **GIOCATORI:** 1 - 4

BLUR

VETTURE PRONTE... PER LA DISTRUZIONE!

 RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**







Dopo avere impressionato tutta la critica grazie alla beta multiplayer di qualche mese fa, Blur si mostra in bella vista nelle vetrine dei negozi. Si tratta di un gioco di corse automobilistiche in stile arcade: arrivare primi al traguardo, tracciati spesso rettilinei, contorti stretti ed ampi, rampe dalle quali saltare e solito pubblico pazzo da cornice... La modalità in singolo giocatore prevede la carriera in un stile già visto nella serie **Need for Speed**: il compito principale sarà diventare famosi e sfidare un concorrente; ma prima di poterlo affrontare, dovremo completare determinati obiettivi secondari: una volta soddisfatti i requisiti avverrà uno speciale testa a testa, per vincere la macchina dello sfidante. Le gare nascondono altri due obiettivi: richiamare fan al nostro seguito e guadagnarsi eventi aggiuntivi. Per fare questo dovremo divertire il pubblico dando vita a gare spettacolari e mai banali. Avremo la possibilità di equipaggiare la vettura con potenziamenti presenti sulla pista, come sfere esplosive, mine, fulmini e così via. Blur consente anche di giocare in locale con altri tre partecipanti dividendo lo schermo ovviamente in più porzioni. Tramite effetti di sfocatura e luci sgargianti, l'effetto di devastazione è assicurato da lampi elettrici, campo visivo sporcato ed effetti di contorno. Curatissimo anche il livello audio di cui gode il titolo, con una colonna sonora eccellente e apprezzabile in tema "fantastico" del gioco. Gli effetti delle macchine e dei power-up non potevano essere migliori e addirittura è presente la localizzazione completa in italiano anche per quelle poche frasi di tutorial presenti nella carriera: insomma, **Bizzarre Creations** e **Activision** volevano sbalordire il pubblico e ci sono riusciti. Tecnicamente quasi perfetto e con una longevità invidiabile, è vivamente consigliato l'acquisto a tutti!





















DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

 BUY NOW!

Voce	Voto
Grafica	85
Giocabilità	90
Sonoro	90
Longevità	95

Grafica 85
+ Lodevoli gli effetti!
+ Buona la realizzazione generale!

Giocabilità 90
+ Divertimento allo stato puro!
+ Immediato e frenetico!

Sonoro 90
+ Attenzione al dettaglio!
+ Ottima colonna sonora!

Longevità 95
+ Modalità carriera molto longeva!
+ Multiplayer quasi infinito!

GLOBALE 93

SITO WEB

RED DEAD REDEMPTION

MI CHIAMO JOHN MARSTON E SONO UN FUORILEGGE!



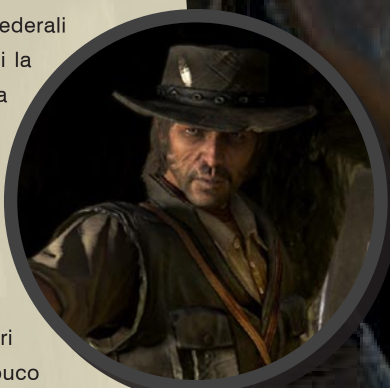
A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

A **Rockstar Games va sicuramente attribuito l'onore di aver creato la serie che ha lanciato** il genere di videogame open world sul mercato: **Grand Theft Auto** è stato di certo il loro capolavoro meglio riuscito, relizzando un nuovo genere che ha fatto da maestro a numerose produzioni a venire. Con l'avvento della nuova generazione, **Rockstar** propone il seguito di **Red Dead Revolver**, annunciato ormai da ben due anni: **Red Dead Redemption** mira a trasportare il gameplay reso famoso da **Grand Theft Auto IV** in un'ambientazione innovativa, ovvero il Far West Americano...





La trama che fa da sfondo alle vicende narra le vicissitudini di **John Marston**, ex bandito costretto a rintracciare i membri della sua vecchia banda. Abbandonato nella zona più pericolosa d'America e ricattato da due agenti federali che vogliono a tutti i costi la testa degli ex membri della sua banda, John baratta i suoi ex amici per la libertà di sua moglie e suo figlio. Il nostro primo contatto con **Bill** (ex membro della banda di Marston) non è dei migliori e ci ritroveremo con un buco allo stomaco in mezzo al deserto...



Il gioco propone una struttura Open World identica a quella vista con **Grand Theft Auto IV**, ma migliorata sotto numerosi aspetti per evitare un terribile effetto copia-incolla. Aspetto che lo distingue principalmente dal fratello GTA è sicuramente la mancanza dei veicoli sostituiti dal mezzo di trasporto comunemente più usato in quell'epoca: il cavallo. Manovrare un destriero è sicuramente l'aspetto più complesso all'interno del gioco dato che inizialmente abituarsi ai comandi sarà particolarmente complicato: importante da tenere sott'occhio è la barra della resistenza del cavallo che se spronato troppe volte potrà costare al giocatore il disarcionamento e perdere quindi il controllo della situazione;

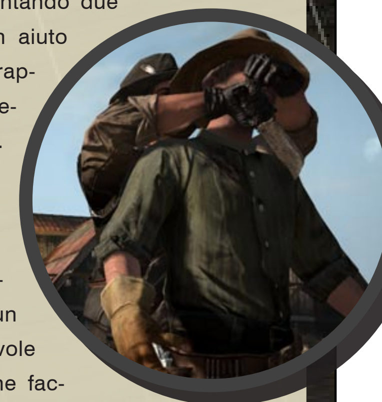








Passando invece alla vera parte del gameplay ovvero i combattimenti, non vi sono particolari differenze rispetto a **GTA IV**, le armi, riprodotte fedelmente variano dai fucili **Winchester** a revolver davvero esaltanti; il sistema di mira potrà essere invece configurabile presentando due opzioni: automatica o manuale. La prima è un aiuto verso i giocatori più casual mentre la seconda rappresenta una vera sfida per chi vuole intraprendere lo spirito di gioco in una chiave più hardcore.



RDR presenta anche il motore grafico **Rockstar Advanced Game Engine**. Già di ottima fattura in **GTA IV,** il **R.A.G.E** dà il massimo di sé proponendo un'ambientazione davvero fantastica e un design dei personaggi eccellente con un notevole miglioramento delle animazioni sia corporee che facciali e della visuale di distanza. Ci troviamo di fronte ad una vera e propria "opera", un titolo imperdibile, uno tra i migliori prodotti usciti negli ultimi tempi, formato da un single player davvero maestoso ed un multiplayer altrettanto innovativo!











DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PC

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto
Grafica	90
Giocabilità	95
Sonoro	90
Longevità	98

Grafica 90
+ Motore R.A.G.E. al massimo!
+ Di grande atmosfera!

Giocabilità 95
+ Un gameplay solido...
+ ...e completo sotto ogni aspetto!

Sonoro 90
+ D'impatto e immersivo!
- Manca la radio di GTA...

Longevità 98
+ Single player immenso!
+ Infinito in multiplayer!

GLOBALE 95

SITO WEB

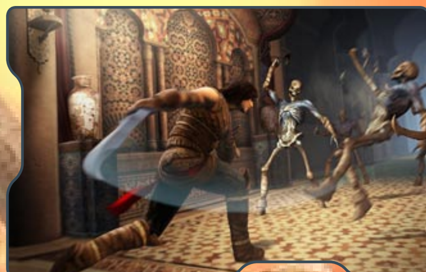
PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE

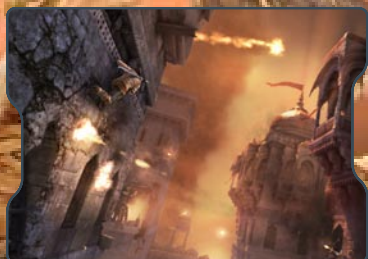
UNA DOMANDA: MA LE SABBIE DEL TEMPO DOVE SONO FINITE?

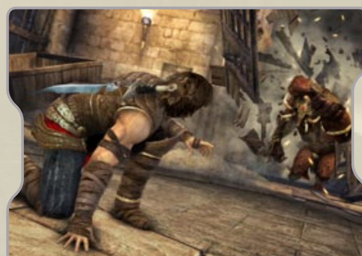


RECENSIONE completa

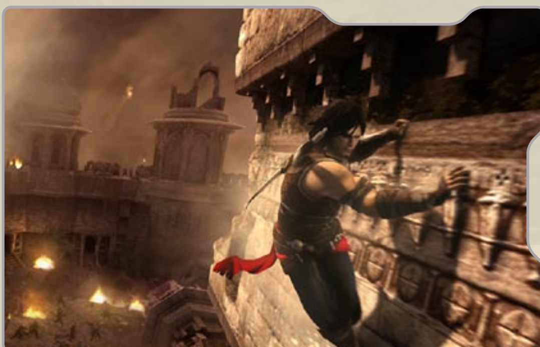
A cura di: **Filippo 'Fatum92' Barbuscia**





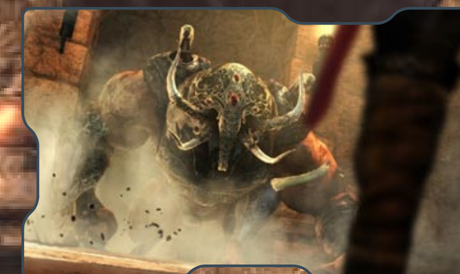


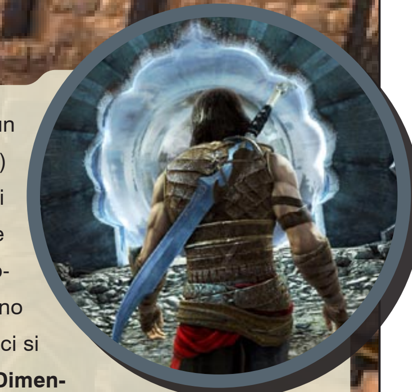
Per esaudire forse i desideri dei fan più puristi della saga, Ubisoft propone Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate, che si inserisce cronologicamente tra il primo ed il secondo capitolo della trilogia. Il titolo in questione segna un evidente ritorno al passato e basa le sue meccaniche sul gameplay di **Le Sabbie del Tempo**. Ciò significa che la giocabilità è principalmente costituita da impegnative fasi platform e combattimenti all'arma bianca caratterizzati da una notevole quantità di nemici. Ma gli scontri non convincono, risultando privi di varietà, oltre al fatto che le potenzialità del sistema di combattimento non sono state sfruttate al massimo. In compenso le sezioni platform sono davvero ben realizzate, geniali e in grado di coinvolgere e appassionare chiunque adori il genere, oltre che i "vecchi" fan della serie. Ad una giocabilità ben ritmata ma in parte rovinata vi si affianca una







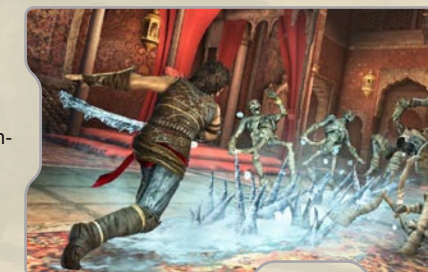




veste grafica nel complesso abbastanza buona, a metà tra il reale e il "cartoonesco", e un comparto sonoro soltanto discreto. Infine la longevità mediocre (e la pessima rigiocabilità) unita alla scarsa qualità della trama e dei personaggi non permettono al titolo di ritagliarsi un posto tra i migliori giochi della corrente generazione (ma neanche tra i passati capitoli della saga di cui fa parte). Non che qualcuno si aspettasse un capolavoro, ma nemmeno ci si aspettava che **Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate** fosse (con tutta probabilità) il peggior episodio della saga; un episodio inutile, sospeso a mezz'aria e senza una sua reale identità. Il consiglio per gli sviluppatori sarebbe quello di continuare verso la strada intrapresa qualche anno fa, dato le notevoli potenzialità del titolo uscito nel 2008. Ciononostante, tutti gli appassionati e i fan del **Principe** troveranno questo capitolo divertente e coinvolgente... anche se decisamente inferiore ai precedenti.







DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360, Wii, DS, PSP

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	82	+ Molto buone le ambientazioni! + Modellazione funzionale!
Giocabilità	83	+ Emozionanti fasi platform! - Combattimenti poco vari!
Sonoro	75	- Musiche poco incisive! + Effetti discreti!
Longevità	68	- Sette ore di gioco... - Rigiocabilità quasi assente!

GLOBALE **77**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: SEGA / Genere: Stealth / Giocatori: 1

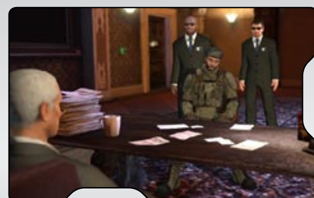
ALPHA PROTOCOL



GLOBALE ▶ ▶ ▶ 5.5

Protocollo... respinto!

Alpha Protocol è un concentrato di idee niente male e "potenzialmente devastanti". Purtroppo, pad alla mano, ci si trova di fronte ad un gioco uscito forse con troppa fretta nonostante i vari slittamenti che hanno caratterizzato l'ultima parte dello sviluppo del titolo **Obsidian**. Da apprezzare l'impegno per la componente **RPG**, ma rimane tanto amaro in bocca per una giocabilità non sfruttata appieno, un comparto tecnico pessimo, una storia non originalissima e altri bug di mezzo. Occasione più che sprecata.





Publisher: Activision / Genere: Sport / Giocatori: 1 - ?

TONY HAWK: RIDE



GLOBALE ▶ ▶ ▶ 8.3

Ride... ma non piange!



Todogo è un prodotto innovativo e per questo potrà far storcere il naso a qualcuno... Basti solo pensare che per fare un salto con relativo grind bisogna avere il giusto tempismo e le giuste qualità per poter eseguire questa manovra senza errori: chissà se un semplice giocatore senza aver avuto una infarinatura di skateboard possa realmente godere fino in fondo di questo videogioco?



Publisher: Neko / Genere: Puzzle / Giocatori: 1

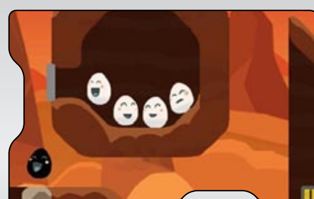
DODOGO



GLOBALE ▶ ▶ ▶ 8.0

Meglio un uovo oggi...

Dodogo risulta un prodotto fresco e intuitivo che piacerà senz'altro agli amanti dei puzzle game. Il titolo è caratterizzato da un gameplay semplice, ma non per questo limitato, anzi... Anche dal punto di vista tecnico, **Dodogo** presenta un comparto grafico delizioso. L'isola di **Domo** è rappresentata con colori sgarganti e azzeccati, persino le semplici uova da salvare godono di una personalità unica e divertente. Consigliato a tutti gli amanti del genere, ma anche a chi volesse affacciarsi a questo mondo per la prima volta.





GIOCHI FLASH



Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

SKYRIDER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

I RISULTATI DEL CONCORSO DEDICATO AL T-MEGAPACK2 PRODOTTO DA THRUSTMASTER!

I VINCITORI DEL CONTEST DI GAME!

CONCORSO Clicca qui!

Nuovo concorso per i nostri lettori. GAME - La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi e Thrustmaster hanno presentato sul sito ufficiale un contest aperto a tutti. Per partecipare era sufficiente rispondere alle domande pubblicate sul forum di **GAME**. I premi in palio? Tre **T-Megapack 2** per **Nintendo Wii**, la soluzione ideale per tutti coloro che vogliono migliorare le prestazioni della propria console: un comodo caricabatterie per due **Wiimote**, oltre a 2 set di pile ricaricabili, un volante e le cover in silicone per i pad... il tutto in un'unica confezione. I fortunati vincitori di questa iniziativa, che hanno risposto correttamente e prima degli altri, sono *Giuseppe Cossalter*, *Leonardo Calamai* e *Claudia Formula*. Complimenti!





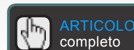
i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO





RADEON HD 5570: PRESTAZIONI IN ECONOMIA!

Supporto della tecnologia ATI Eyefinity grazie alla porta Displayport...



La scheda Radeon HD 5570 è **caratterizzata da 1GB** di memoria on-board di tipo **GDDR3** e dal supporto di tutte le principali caratteristiche presentate con la famiglia di schede **Radeon HD 5000** (*in primis* la tecnologia **ATI Eyefinity** grazie alla presenza della porta **Displayport**). Nonostante il prezzo di lancio non molto elevato, la scheda garantisce prestazioni dignitose con la maggior parte dei videogiochi che abbiamo provato. Si tratta sicuramente di una periferica molto valida per la fascia di prezzo per la quale è pensata. Ottima sotto il profilo tecnico, permette il collegamento di tre monitor contemporaneamente. Il sistema di raffreddamento svolge egregiamente il suo lavoro permettendo di spingere le prestazioni oltre le frequenze di default senza accusare problemi di stabilità del sistema. L'adozione del nuovo processo produttivo a 40nm permette inoltre di "arginare" i consumi...

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

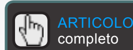


Adobe® Reader® 7.0



UN MONITOR DA ARROTOLARE...

SONY presenta un nuovo modello ultra-sottile!



Sony da tempo sta lavorando a una nuova famiglia di display OLED che siano sufficientemente flessibili da essere piegati e modellati intorno ad un oggetto. Il primo di questi display è stato mostrato nel 2007 e le caratteristiche erano 16,7 milioni di colori con uno spessore di 0,3 mm. Oggi la stessa **Sony** ha evoluto il modello, presentandone una versione da 80nm di spessore, così sottile da poter facilmente essere arrotolato intorno a una matita. Lo schermo è stato costruito utilizzando una nuova tipologia di materiale organico conosciuto come *peri-Xanthenoxanthene*.

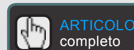


FLASH A RISCHIO

Vulnerabile per gli Hacker...

Adobe ha reso pubblica una vulnerabilità di Flash Player e Reader/Acrobat 9.x. L'exploit consentirebbe a un hacker di ottenere il controllo su un sistema remoto. Ancora più preoccupante è il fatto che al momento non sia pronta una patch in grado di risolvere il problema. Le versioni interessate dal bug sarebbero le seguenti: **Adobe Flash Player 10.0.45.2**, **9.0.262**, e precedenti versioni 9.0.x e 10.0.x e **Adobe Reader** e **Acrobat 9.3.2**.



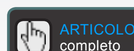


Google TV

GOOGLE PUNTA ALLA TV...

PCSELF
IL COMPUTER FACILE

YouTube, Twitter e Facebook potrebbero presto arrivare in televisione!



La convergenza tra Internet e TV è un obiettivo rincorso da anni che **Google** sta concretizzando. In partnership con **Intel** e **Sony**, l'azienda di **Mountain View** ha finalmente svelato la **Google TV**. Il progetto consentirà di portare l'uso del web belle case al di là di computer e smartphone. Google spera così di penetrare il ricco mercato pubblicità televisiva, un volume di affari che vale 70 miliardi di dollari all'anno. Due le componenti principali: sul lato hardware, una TV **Sony** ad alta definizione, con un lettore blu ray e una tastiera wireless **Logitech**. Il lato software prevede il sistema operativo **Android 2.2** e il browser **Chrome** con supporto a **Flash**. La tecnologia permetterà di portare sul piccolo schermo i contenuti di Internet, da **YouTube** e **Hulu** ai messaggi che inondano i social network come **Twitter** e **Facebook**.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**





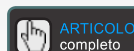






EASY NOTE, IL NUOVO NOTEBOOK DI P.B.

Disponibile in quattro colori, integra un blu-ray opzionale e video in HD



Ecco il nuovo modello di casa Packard Bell: EasyNote TM, il notebook facile da trasportare che si adatta perfettamente alla vita sempre in movimento. Studiato per un pubblico attento allo stile **EasyNote TM** si presenta in quattro colori: **Cashmere Red** per chi ama vivere ogni giorno con energia e passione, **Nightsky Black** e **Silk Silver**, chic & distintivi, e il raffinato **Starlight White** per uno stile elegante. Presenta uno schermo da 15,6 pollici LCD formato widescreen con risoluzione HD. Dotato di lettore Blu-ray opzionale e schede grafiche come ATI o NVIDIA, si adatta a ogni tipo di esigenza, dal lavoro al tempo libero.

■ **Michele Ferrara**







I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

CONSOLENINTENDO.IT

Consolenintendo.it, come si intuisce facilmente dal nome, è uno spazio dedicato alle piattaforme della casa di **Mario**. Potete trovare articoli come recensioni, anteprime e notizie ma anche trucchi e soluzioni. Il sito internet ideale dove poter dire: "*Mammamia*"!

WWW.GAMERSNEWSBLOG.TK

Gamersnewsblog è un interessante sito dove trovare notizie, anteprime, curiosità e video dedicati al mondo dei videogiochi. Non mancano però anche articoli incentrati sul ruolo di internet e interventi più 'hi-tech', come la possibilità di avvicinare la **PS3** alla **Google Tv**.

http://divxonly.com

DivXonly.com è un ottimo un servizio che consente di guardare gratuitamente innumerevoli film online in streaming HD in lingua originale. Presenta il materiale cinematografico disponibile diviso in categorie tematiche per tipologia di film, fornendo schede dettagliate, locandine originali e un player su cui visualizzarlo.

www.universinet.it

L'estate è il periodo più caldo anche per quello che riguarda gli esami. Internet aiuta gli studenti grazie a siti di studio e approfondimento: Universinet è proprio una risorsa per chi si prepara alla maturità: mappe concettuali, normativa, notizie. Ma il sito propone anche trucchi, consigli e test terza prova, tesine, risorse ed altro.

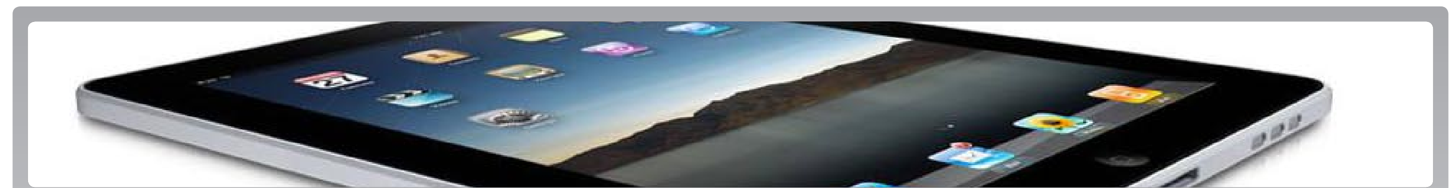
www.veezzle.com

Dopo Google Images e Flickr, ecco arrivare **Veezzle**, un pratico ed efficiente motore di ricerca di immagini. E' sufficiente digitare un termine di ricerca (preferibilmente in inglese) per ottenere una lista di immagini. Cliccando le thumbnails otterremo il link per il download, il tipo di licenza e i termini d'uso. Da provare in alternativa agli altri Big.

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it — DGMag il magazine digitale



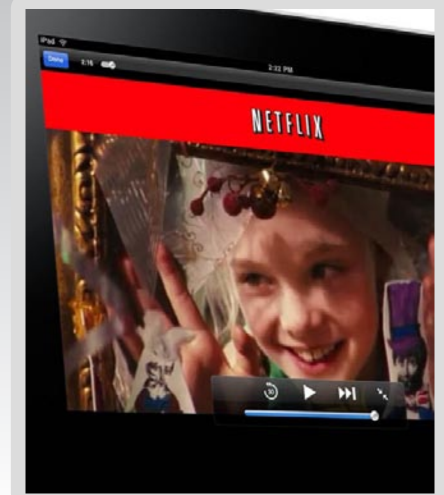
L'IPAD ARRIVA IN ITALIA, MA LA CONCORRENZA NON MANCA...

Disponibile a partire da maggio, l'E-Book di Steve Jobs si confronta con il pubblico... e non solo!

Il nuovo gioiello di casa Apple è arrivato nei negozi italiani lo scorso 28 maggio, con un costo a partire da 499 euro. Il lancio non ha coinvolto soltanto la nostra penisola: l'**iPad** è ora disponibile anche in Australia, Canada, Francia, Germania, Giappone, Regno Unito, Spagna e Svizzera. In Belgio ed in Irlanda ed in altri paesi europei, invece, il tablet di casa **Apple** sarà in vendita a partire da Luglio.



Intanto il mercato cinese risponde con l'**iPed**, tablet pc venduto ad un prezzo sei volte inferiore rispetto all'originale. Ma non ha come caratteristica essenziale solo quella di essere più economico dell'**iPad** ma anche quella di basarsi sul sistema operativo **Android** e di montare un microprocessore **Intel** al suo interno. Questa piattaforma potrebbe scompigliare il mercato ma non quello degli **Apple-Maniaci** che continueranno ad acquistare i prodotti di **Cupertino**.







DISPONIBILE IL CELLULARE NEXUS ONE DI GOOGLE

Permette il Geo-Tagging e supporta un processore da 1 Ghz...

Google phone Nexus One è arrivato nei negozi Vodafone, al prezzo di listino di 499 euro. Il cellulare offre tutti i servizi **Google**, come **GMail**, **YouTube**, oltre all'accesso all'**Android Market** con oltre 38.000 applicazioni. Le caratteristiche hardware sono un display: 3.7" AMOLED 480x800 WVGA, uno spessore di 11.5mm, 130 grammi di peso, un processore **Qualcomm** da 1GHz di velocità e una fotocamera integrata da 5 megapixel. Interessante la presenza della funzione geo-tagging, che permette di riconoscere località grazie al collegamento con Google Map e ottenere informazioni utili in tempo reale. Con una memoria interna di 512 MB, ovviamente espandibile, questo prodotto segna l'avvio definitivo di **Google** al mercato Mobile. Sarà un successo?



LOST

SI CONCLUDE LA SERIE CULT!

RECENSIONE completa — A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**





Questo mese mi ero ripromesso di parlarvi di The Road, la pluripolemizzata pellicola apocalittica estrapolata dal romanzo di **Cormac McCarthy**. E avevo fatto davvero i miei compiti, ero corso al cinema non appena possibile e avevo persino preso tonnellate di note mentali durante la visione. Poi però davanti al mio fido **Mac** qualcosa continuava a tornarmi in testa, e più mi concentravo, più le ultime immagini dei passeggeri del volo **Oceanic 815** continuavano a tornarmi in mente. E allora, che diamine, un finale di serie culto come **Lost** capita una volta ogni dieci anni e sarebbe davvero un delitto non parlarne un po' diffusamente. Siamo onesti allora: seguo **Lost** dalla prima puntata ed è uno dei pochi telefilm di cui non ho perso praticamente un episodio, un po' per la genialità di una serie che mostra tanto dicendo così poco. Un po' perché, già dalle seconda stagione, molti sceneggiatori presi a prestito dal mondo dei comics si sono avvicendati per raccontare le vicende di **Jake** e compagnia. Tra tutti, **Jeph Loeb** (**Superman**) e **Brian K. Vaughan** (**Y The Last Man**) hanno saputo dare il contributo







migliore. E le sceneggiature sono sempre state la punta di diamante della serie: proprio quella capacità di creare misteri sempre più grandi ogni volta che qualcosa veniva concesso agli spettatori ha reso le sei stagioni di **Lost** i prototipi di un nuovo modo di scrivere per la televisione.

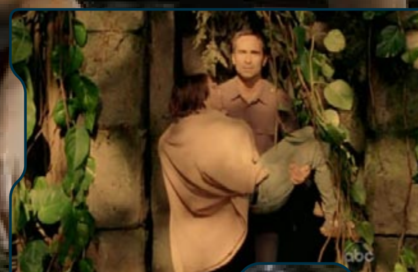


E in più di un occasione, la capacità degli autori di contaminare generi differenti ha prodotto delle piccole gemme tutte incasellate in una architettura che, auspicabilmente col finale della sesta stagione avrebbe trovato per ogni domanda una risposta sensata. E qua veniamo un po' alle noti dolente. Quando leggerete queste righe sarà passato quasi un mese dalla trasmissione, per cui avremo avuto tutti il tempo di visionare e lasciar decantare le sensazioni. Molti hanno criticato lo svolgersi degli eventi adducendo come motivazione la non completa spiegazione di tutto quello che è accaduto nell'isola.





Molti si sono lasciati distrarre dalle proverbiali aringhe rosse perdendo di vista il concetto principale: il team di sceneggiatori. Ancora una volta. *Ce. L'ha. Fatta.* Ed è difficile non rimanere a bocca aperta nell'ultima ora e mezzo di trasmissione, quando quasi tutto viene svelato e le (poche?) questioni rimaste irrisolte lasciano spazio per un eventuale seguito. Cosa per altro non facilissima, almeno sotto il punto di vista narrativo. In fin dei conti **Lost** è stata la prima serie a presentare sequel e prequel in contemporanea. Quel continuo scivolare su linee temporali differenti ha infatti permesso la creazione di una intera mitologia dell'isola. Gli Altri. **Jacob** e **Nemesi**. La statua di pietra, il galeone ed il progetto **Dharma**. In realtà **JJ Abrams** e soci hanno saputo pescare a piene mani nell'immaginario pulp americano, e sono stati capaci di fondere assieme talmente tante cose che il risultato finale oltre ad essere incredibilmente originale è godibile e attraente. Un solo vero mistero rimane abbastanza evidente, e sono tutto orecchi per chi ha risposta: a parte i soliti sospetti, che ne è stato del resto dei passeggeri dell'**Oceanic 815**? Punto. ■







OLOCAUSTO DI TERRORE

NUOVE CAMPAGNE PER SINE REQUIE ANNO XIII...

RECENSIONE completa   A cura di: **Dajo**



Leo & Curte ci propongono una raccolta di quattro avventure nel cupo mondo di Sine Requie, quattro incubi pronti per essere vissuti, con tanto di personaggi pregenerati. Le storie sono state scelte per fornire un ventaglio di diverse tipologie di gioco, da quella più introspettiva e psicologica, a quella puramente d'azione. Il tutto è condito da illustrazioni di alta qualità e da una cura che ne fanno, dal punto di vista grafico-editoriale, uno dei migliori prodotti fin'ora sfornati dalla casa editrice. Anche i refusi sono sensibilmente ridotti rispetto a quanto si è visto negli scorsi manuali di **Anno XIII**. Qualitativamente si tratta come sempre di un buon prodotto. Le storie sono varie fra loro, ben esposte e incorniciate in un'edizione curata. Dal punto di vista commerciale, parliamo di 96 pagine di cui 21 sono dedicate alle schede fotocopiabili dei personaggi. E' un acquisto che consiglierei a chi ha molta voglia di giocare e poco tempo per preparare le sue partite. Oppure ai Cartomanti alle prime armi, che non si sentono abbastanza confidenti da proporre ai giocatori le proprie creazioni; le avventure sono ben impostate e gli autori non mancano di dare consigli su come gestire la narrazione di alcuni passaggi potenzialmente più difficili...

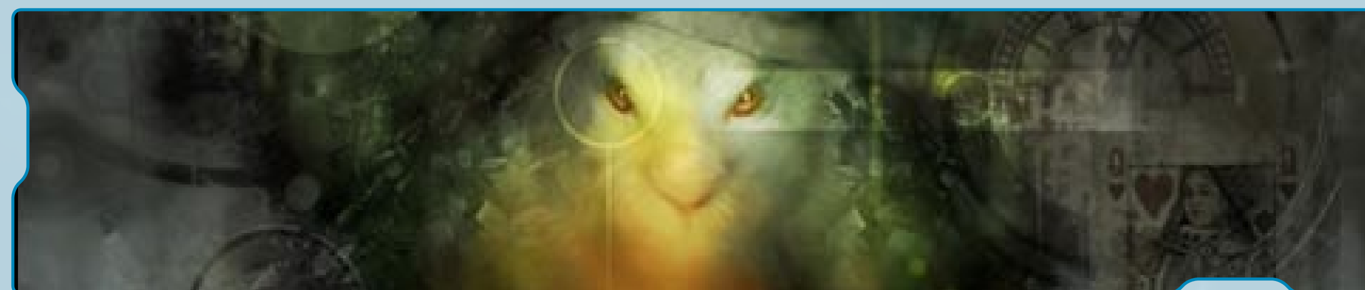












ALICE IN STEAMLAND

ARTICOLO completo   A cura di: de4thkiss1

Francesco Dimitri e Luca "Wild Boar Edizioni" Volpino annunciano il sodalizio che porterà alla nascita di un nuovo gioco di ruolo, che sarà presentato in occasione di **Lucca Games 2010**! **Salone del Libro 2010**: una foto ingiallita mostra **Francesco Dimitri** e **Luca Volpino**, l'uno con il volto coperto da una maschera da bianconiglio, l'altro con un copricapo da cappellaio matto. Insieme a loro una graziosa ragazza nei panni di una **Alice** dotata di occhialoni, dal look molto steampunk! **Francesco** era lì per parlare del suo nuovo romanzo: **Alice nel Paese delle Vaporità**, edito da **Salani Editore**... ed è chiaro adesso anche quale fosse il ruolo di **Luca**! **Alice in Steamland** (questo sarà il titolo) sta arrivando. "*A due anni di distanza dall'uscita de Il Mondo di Eymerich, primo gioco di ruolo interamente basato sull'opera di uno scrittore italiano*, Wild Boar Edizioni riporta la letteratura *nel GDR*"...



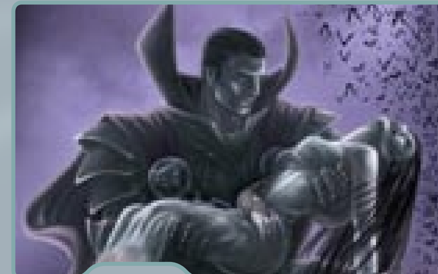


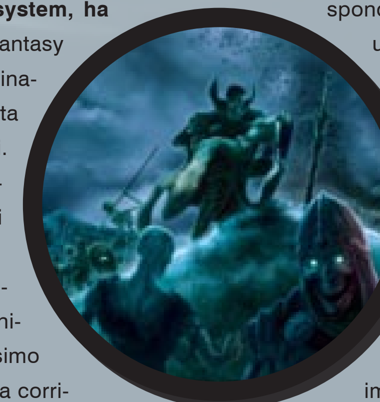


CREA IL TUO GDR!

ARTICOLO completo   A cura di: de4thkiss1

La Notte Eterna, ambientazione gothic-fantasy True20 system, ha istituito un concorso aperto a tutti gli appassionati di Fantasy e **GDR**. Il concorso premierà l'avventura più bella e originale e sarà pubblicata da **Wyrd Edizioni**. Un'occasione davvero imperdibile per tutti gli aspiranti scrittori! Il regolamento del concorso prevede un minimo di 35 a un massimo di 70 cartelle (ciascuna corrisponde a 30 righe di 60 battute, per un totale di 1800 lettere a cartella), provviste di un minimo di illustrazioni pari a 2 per ogni 5 cartelle (più copertina). L'avventura dovrà svolgersi in una nazione di **Neir** nell'anno corrente (161, era della Notte Eterna). La data di scadenza del materiale, completamente impaginato, è il 5 Agosto 2010.





SPECIALE

In collaborazione con: 

› DAL WEB ‹ OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

SHYDRA

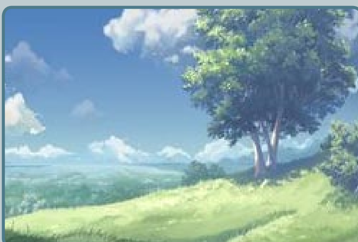
UN BROWSER GAME ALLA WORLD OF WARCRAFT!

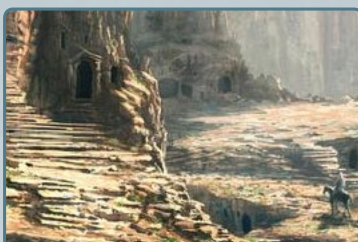
 RECENSIONE completa

A cura di: **Silu - Gdr-Online.com**

Se amate lo stile Dungeons & Dragons alla World of Warcraft, esiste online un browser game che potrebbe fare al caso vostro. Si tratta di **Shydra**, un gioco di ruolo intrigante, molto attivo con ambientazione fantasy, che consente a tutti gli utenti registrati di immergersi in emozionanti sessioni di gioco.





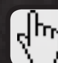


Dopo la registrazione dovrete scegliere a quale razza appartenere. Ce ne sono diverse, tra cui umani, nani, elfi ed altre ancora che attireranno la vostra attenzione. Il vostro personaggio prenderà le sembianze di un avventuriero abile e coraggioso, che inoltrandosi in queste strade forestiere affronterà il male. In ogni situazione che vi si presenterà davanti, dovrete giocare di ingegno e di astuzia, riuscire a superare le missioni richieste e così accumulare punti esperienza che vi serviranno per il futuro. I territori di **Shydra** si suddividono in diverse sezioni. Troviamo da una parte i territori nordici, con l'impero di **Lanower**, poi le terre libere con la città-stato di **Florin**, i territori oscuri dove regna il malefico ed infine le terre inesplorate. Un mondo ricco di qualità che riuscirà a mettere brio alle vostre giornate noiose e nere! Shydra è gratuito e disponibile in lingua italiana! Buona fortuna... e buon divertimento!



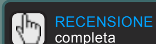




 SITO WEB
Clicca Qui

NOVE ANNI DI HALO

EBBENE SÌ: IO SONO PREDA... DI RAPTUS!



A cura di: Federico 'Evil Ataru' Lombardi

Era il 15 Novembre 2001. Lo ricordate? Io personalmente no: avevo il Gamecube. Era il giorno in cui venne lanciato Halo. Forse non ci crederete, ma un sacco di gente sta in fissa con **Halo**. Tipo che fanno cosplay, comprano i film, si leggono i romanzi. Sì: ci sono pure i romanzi. Recentemente **Bungie,** la software house che ha creato questo universo, ha detto "*ciao ciao*", legandosi ad **Activision** e lasciando **Microsoft** a gestire il franchise. Per questa ragione molti **Halisti** (da non confondersi con gli Alfisti, altrettanto pericolosi) hanno tentato il suicidio lanciandosi nel fiume legati a delle **PS3** (fat, che pesano di più). Personalmente il mio approccio iniziale ad Halo è stato "*Toh, guarda:* **Halo 2** *a 4.98 Euro da Gamestop.*" Però, per una strana forma di dislessia, pensavo fosse **Half-Life 2**. Comunque mi è piaciuto lo stesso e alla fine ho giocato anche agli altri. In molti hanno apprezzato l'originalità (?) dell'ambientazione e la storia di **Halo**. Ecco un breve sunto di quello che ho capito io. In **Halo** il ruolo del protagonista spetta a **Master Chief**, strepitoso soldato alto e muscoloso, disponibile anche per eventi mondani e sfilate. In questo bieco futuro il nostro eroe si risveglia, dopo un sonnellino in freezer, fresco (molto fresco) e riposato: la Terra ha bisogno di lui, poiché un gruppo di alieni facinorosi ha deciso che gli umani devono morire. Che simpatici. Nella sua avventura lo accompagna una tipa eccentrica, acconciata con abiti succinti di colori improbabili, possibile alter ego virtuale di **Lady Gaga**. Il suo nome è **Cortana** (evitiamo rime sconce, per quanto appropriate). Poi un sacco di esplosioni, morti e si comincia a parlare di questo **Halo**. **Halo** di qua, **Halo** di là, e insomma è un coso fatto da certi un sacco di tempo fa, che può risultare fastidioso. Ogni gioco della saga se ne scopre uno nuovo, e lo fanno saltare in aria. Salta che ti risalta, vengono fuori elementi drammatici della storia di **Master Chef**: la sua passione per la panna da cucina, l'infanzia travagliata, l'innato umorismo. Fatalmente si giunge alla comprensione dell'immenso, imponderabile segreto che si cela dietro agli **Halo**, ma credo di aver inavvertitamente saltato quel filmato. Da un momento all'altro spuntano fuori dei mostri di muco, a metà strada tra **La Cosa** e **La Mosca** (La Cosca), il cui obiettivo è mostrificare tutti. Alla fine lui muore, ma stranamente il mondo si salva. 9 anni per raccontare 'sta storia, Madonna.


In Halo: Drunk si fronteggiano i postumi di una sbornia...


Dopo l'abbandono di Bungie, Microsoft intende esplorare nuovi terreni.








Master Chief in gita scolastica





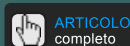






IL COSTO DEI VIDEOGIOCHI

ANALISI DELLE 10 PRODUZIONI PIU' COSTOSE DI TUTTI I TEMPI...


ARTICOLO completo

A cura della Michele 'Ceppa' Prontelli

I PIU' COSTOSI:

1. GTA 4 – 100 $
2. GT 5 – 80 milioni di $
3. Shenmue – 70 milioni di $
4. Too Human - 65 milioni di $
5. Metal Gear Solid 4 - 60 milioni di $
6. Halo 3 - 55 milioni di $
7. APB – 50 milioni di $
8. LA Noire - 50 milioni di $
9. Final Fantasy XII – 48 milioni di $
10. Killzone 2 - 45 milioni di $



Poco tempo addietro, il sito americano Digital Battle ha reso noto una speciale classifica, realizzata su dati e informazioni reperiti nel corso degli anni e redatta in base al budget totale (quindi comprensivo di tutte le spese spalmate sulle famose "**P di Kotler**" - *Product*, *Production*, *Packaging*, *Promotion*) investito dalla compagnia stessa per la creazione di un proprio titolo. Senza entrare nel dettaglio e stendere un semplice commento relativo ai singoli titoli presenti, mi focalizzerò su alcuni punti e piccoli particolari: vi sono presenti videogiochi realizzati e concepiti in era **32 bit**, **128 bit**, e **Next Generation**. L'elenco comprende solo due titoli multipiattaforma, in controtendenza con l'andamento attuale del mercato videogiochi, che vede le software house puntare su questo tipo di creazioni, per ammortizzare i costi di sviluppo sempre maggiori. I sistemi interessati sono: **Dreamcast**, **Xbox 360**, **PS2**, **PS3**, **PC**, non vi sono presenti titoli rilasciati per nessuna console prodotta da **Nintendo**. Va ricordato che generalmente, soprattutto nei titoli di ultima generazione, il 30 – 35% del totale delle spese viene utilizzato in marketing e pubblicità. Il costo di **Shenmue** è riferito a tutta la saga e al progetto stesso, iniziato su **Sega Saturn** nel lontano 1996. Nonostante questa precisazione, il titolo è costato veramente tanto, considerando anche le scarse vendite, poco più di 1,5 milioni di copie. Gran parte del costo totale del titolo è stato investito non in marketing ma in localizzazione e informazioni sulle location. Nella classifica è presente un solo gioco di guida, **Gran Turismo 5**. **Kazunori Yamauchi** ha confermato le spese aggiungendo: "*considerando i 5 anni di sviluppo e il numero di licenze acquisite, il costo totale non è molto elevato...*". Il dodicesimo capitolo della saga di **Final Fantasy** è stato il videogioco più costoso mai prodotto per **PS2**. La cifra è influenzata dai continui rinvii che il titolo ha subito nel corso del tempo, dai numerosi storyboard e materiale creato e poi inutilizzato, ma è stata anche ampiamente ripagata dalle oltre 5 milioni e mezzo di copie vendute in tutto il mondo. Il vero "caso" di questa charts è **Too Human**, concepito nell'era **32 bit** per **PSOne**, progetto poi completamente dirottato su piattaforma **GameCube** ed infine rilasciato su **Xbox 360**. Oltre 5 anni di sviluppo e una realizzazione complessiva non molto buona, ne hanno decretato il fallimento con poche copie vendute (circa 600.000). Questi punti da me sottolineati ci fanno sorgere alcuni quesiti. Al giorno d'oggi, una software house non si può permettere di rischiare in un nuovo prodotto. Su 10 titoli presenti, 7 sono seguiti e l'insuccesso di un prodotto costato tanto alla compagnia ne causerebbe la probabile dipartita. Inoltre il 13° capitolo della saga di Final Fantasy, è costato ben 80 milioni di dollari investiti, che lo porterebbe in terza posizione. E come può, quindi, una piccola software house creare un brand nuovo ed innovativo, che possa competere con queste mega produzioni?










AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



IBRAHIMOVIC9



EMMEZETA



ENRIQUE



KIAU



DANIELENOVA

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: INARTEMARCO

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO



1986 SVILUPPO: ENIX / PUBLISHER: ENIX / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

DRAGON QUEST

IL GIOCO DI RUOLO DISEGNATO DA TORIYAMA...

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Andreverts' Sarani**



Al contrario di quanti molti pensano, non è Final Fantasy il primissimo J-Rpg internazionale della storia, bensì è **Dragon Quest** (localizzato poi in America come **Dragon Warrior**). Come è noto, il designer dei personaggi dell'omonima serie è il celebre **Akira Toriyama**, autore della celebre serie **Dragon Ball**. Uscito nel 1986 su **NES**, non vanta di numerosi remake e gli unici degni di nota sono quelli **SNES** e **GBC** (versione presa in esame)… Lo sviluppo della trama risulta invece dispersivo, colpa anche di una libertà d'esplorazione fin troppo elevata; capiterà spesso di trovarsi in zone dove il livello degli avversari è troppo alto, segno inconfutabile che è un luogo da visitare in successivi momenti. La ricerca d'oggetti è qualcosa di "inumano": accessori chiave, indispensabili per il proseguo della storia, sono sparsi sul terreno dei vari villaggi, il che ci obbligherà a cercarli contando ogni passo che compiamo ed esaminando il suolo ogni singola volta! Infine, una parola và riservata al Battle System: in prima persona, esclusivamente 1 Vs 1 e con un i tradizionali turni, essenziale,ma estremamente efficace. Un'esperienza unica, peccato abbastanza breve (8-10 ore circa di gioco), **Dragon Quest** fa parte di quei videogiochi che quando li finisci sai che non lo dimenticherai...















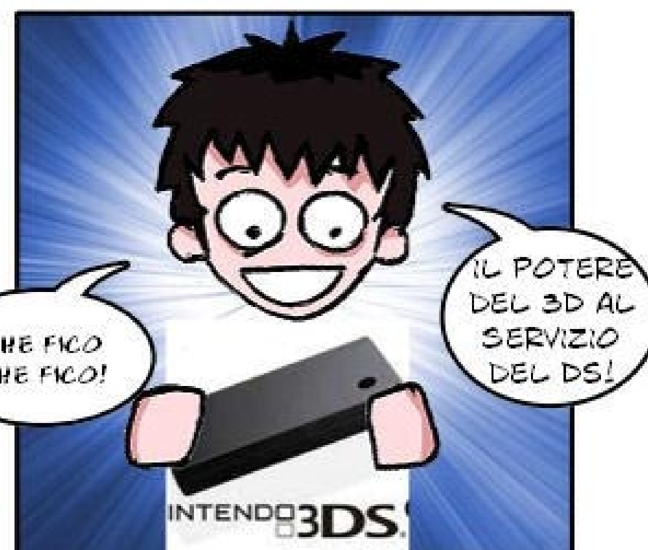


Disegni e Testi:
EVIL ATARU



WWW.ATARU.IT http://evil-ataru.deviantart.com







CONSOLE WARS #42

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONE CAPCOM INVADE LO SPAZIO PROFONDO!

GLOBALE 8.5

LOST PLANET 2

...E SE NEL COMPETITIVO NON CI FOSSE IL "BIG"?

RECENSIONE completa A cura di: **Edodo**

Lost Planet 2 ha una direzione precisa, riassunta in maniera egregia – anche se poco fantasiosa – dalla dicitura già riportata: "KILL BIG". Questa è la natura del gioco: quello che vi rientra sarà infatti un qualcosa di apprezzabile e valido, tutto ciò che tenterà di uscire da questi binari si rivelerà "contro-natura". Stiamo parlando alle modalità di gioco cui il titolo si presta: single player e multiplayer, composto a sua volta da online cooperativo ed online competitivo. Il single player propone missioni slegate, aventi come trait d'union dei filmati a volte decisamente troppo lunghi, aventi il compito di inquadrare l'ambientazione e lasciar fantasticare al giocatore il più delle volte il perché si sia in quel posto. Il giocatore avanza in compagnia di altri compagni, bot o giocatori, ripetendo una routine sulla carta banale: rimani vivo trovare una delle stazione dati per ottenere accesso alla mini-mappa e funzionare come punto di respawn. Fare una media tra l'inappetente single player, il più che valido multiplayer cooperativo significherebbe togliere punti validi per quello che è l'obbiettivo di una recensione, ossia offrire un punto di vista completo. Nel bene e nel male, il gioco è pensato quasi esclusivamente per la modalità cooperativa.



